

**SIA „JOKER.LV”**  
**reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544**  
Spēles **War of Bets** noteikumi  
Betgames.tv spēles programma

“**War of bets**” ir kāršu spēle, kurā sacenšas divi pretinieki – spēlētājs un dīleris. Tiek izmantota standarta kāršu kava. Uzvar visaugstākā kārts. Ja divu izspēlēto kāršu vērtība ir vienāda, notiek “karš”.

**Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi**

Naudu savā spēlētāja kontā var ieskaitīt izmantojot kādu no trim iemaksas metodēm: (i) Internetbanka, (ii) bankas karte vai (iii) bankas pārskaitījums.

Minimālā likme	1.00 EUR
Maksimālā likme	200.00 EUR

**SPĒLES PROCESS**

Spēle tiek spēlēta starp diviem pretiniekiem – spēlētāju un dīleri. Katrā spēles izlozē dīleris izdala katram pretiniekam vienu kārti atklātā veidā. Kārtis tiek izdalītas pa vienai, un spēlētājs vienmēr saņem pirmo kārti. Spēles mērķis ir iegūt pēc ranga augstāku kārti (dūži tiek uzskatīti augstākajām kārtīm un divnieki – par vismazāk vērtīgajām). Kad spēlētājam un dīlerim ir vienādas vērtības kārtis, iestājas karš (neizšķirts). Šajā situācijā uzvar iznākums “karš” (“neizšķirts”), un gan dīleris, gan spēlētājs zaudē.

Pirmās kārtas likmes var veikt jau pirms kāršu izdales. Derību veicēji var slēgt derības par vienu vai vairākiem iespējamiem iznākumiem. Otrās kārtas likmes var veikt, kad spēlētājs ir saņēmis pirmo kārti un ir atjaunināti koeficienti. Iepriekšējās derību kārtās veiktās likmes neietekmē turpmākās likmes, tādēļ derību veicēji var slēgt derības par tiem pašiem vai citiem iznākumiem vairāk kā vienreiz.

Kara (neizšķirta) gadījumā derību veicējiem, kuri ir slēguši derības par šo iznākumu, tiek izmaksāti laimesti. Likmes, kas veiktas par spēlētāju un (vai) dīleri, tiek zaudētas.

**KĀ VEIKT LIKMI?**

1. Ienāciet savā kontā.
2. Nepieciešamības gadījumā veiciet iemaksu savā kontā.
3. Atlasiet derību kategoriju un izvēlieties izlozes iznākumu.
4. Ievadiet savu likmi likmju kupona laukā “**Summa**”.
5. Spiediet pogu “**Veikt likmi**”.
6. Kad likme ir veikta, parādīsies ziņojums “**Likme sekmīga**”.
7. Laimestus aprēķina, sareizinot likmes summu ar koeficientiem. Nav iespējams kombinēt (veikt atkārtoti) TIEŠRAIDES SPĒĻU likmes.
8. Katrai izlozei ir unikāls numurs, un ar iznākumiem var iepazīties lapā “**Rezultāti**”.

WAR OF BETS LIVE BET ON POKER LIVE BACCARAT LIVE

### Results

GMT 0

War of Bets

Draw number

War of Bets

P: Q♣ D: 7♠

21:04 80000281265 Watch

9. Jūs varat pārbaudīt savu derību vēsturi lapā “**Likmju vēsture**”.

WAR OF BETS LIVE BET ON POKER LIVE BACCARAT LIVE

### Bet history

GMT 0

Single (22) Subscriptions (0) Combin

Player wins	2.05				
P: Q♣ D: 7♠					
21:03 80000281265	<table border="1"> <thead> <tr> <th>AMOUNT</th> <th>WON</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10.00€</td> <td>20.50€</td> </tr> </tbody> </table>	AMOUNT	WON	10.00€	20.50€
AMOUNT	WON				
10.00€	20.50€				
Dealer wins	2.05				
P: Q♣ D: 7♠					
21:03 80000281265	<table border="1"> <thead> <tr> <th>AMOUNT</th> <th>WON</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10.00€</td> <td>0.00€</td> </tr> </tbody> </table>	AMOUNT	WON	10.00€	0.00€
AMOUNT	WON				
10.00€	0.00€				

## SPĒLES NOTEIKUMI

### 1. Termini:

- 1.1. Derību kārtā – laiks, kas atvēlēts spēlētāja likmju pieņemšanai.
- 1.2. Koeficients – skaitliska izteiksme, kas ir balstīta uz iznākuma matemātisko iespējamību un kas tiek reizināta ar spēlētāja likmes summu, lai aprēķinātu laimestus.
- 1.3. Vērtība – kārts vieta vienas masts kāršu virknē (piemēram, divnieks, kalps, dūzis), kur divniekam ir mazākā vērtība, bet dūzim – lielākā vērtība.
- 1.4. Masts – viena no četrām kāršu grupām (erceni, kāravi, pīķi, kreiči).
- 1.5. Kava – 52 (piecdesmit divu) kāršu komplekts, kas sastāv no četrām mastīm, kur katrā ir trīspadsmit kārtis (divnieks, trijnieks, četrinieks, piecinieks, sešinieks, septītnieks, astotnieks, devītnieks, desmitnieks, kalps, dāma, kungs, dūzis).
- 1.6. Kurpe – spēļu iekārta, kurā pirms spēles sākuma tiek ievietotas sešas kāršu kavas.
- 1.7. Izloze – viena kāršu izdala, kas sākas ar pirmo derību kārtu un noslēdzas, kad dīleris paziņo izdales iznākumu, savāc visas izmantotās kārtis, kas atrodas uz galda atklātā veidā, un ievieto tās izmantoto kāršu kastē.
- 1.8. Derību iznākums – vienas izlozes iznākuma iespējamā interpretācija, kas ir izteikta ar koeficientiem un var mainīties izlozes gaitā atkarībā no iznākuma matemātiskās iespējamības izmaiņām.
- 1.9. Derību opcijas – visu spēlētājam pieejamo derību iznākumu saraksts.
- 1.10. Spēlētājs – viens no spēles pretiniekiem, kurš ir atzīmēts attēlā un kuram dīleris izdala kārtis.
- 1.11. Dīleris – viens no spēles pretiniekiem, kurš ir atzīmēts attēlā un kuram dīleris izdala kārtis.
- 1.12. Karš – izlozes iznākums, kad pēc kāršu izdales spēlētājam un dīlerim ir kārtis ar vienādu vērtību.
- 1.13. Figūru kārts – jebkuras masts kalps, dāma vai kungs.

### 2. Noteikumi:

- 2.1. Spēlē ir divi pretinieki – spēlētājs un dīleris. Katrā izlozē spēles dīleris izdala katram pretiniekam vienu atklātu kārti.
- 2.2. Izdala.
  - 2.2.1. Kārtis tiek izdalītas pārmaiņus pa vienai, līdz abiem pretiniekiem ir viena atklāta kārts.
  - 2.2.2. Spēlētājs vienmēr saņem pirmo kārti.
  - 2.2.3. Kad abi spēlētāji ir saņēmuši vienu atklātu kārti, tiek izvērtēta situācija un atbilstoši pastāvīgajiem noteikumiem tiek izlemts, vai izlozē ir uzvarējis viens no pretiniekiem – spēlētājs vai dīleris, vai arī tā ir noslēgusies ar karu.
- 2.3. Spēles mērķis ir iegūt kārti, kuras vērtība ir augstāka nekā pretinieka kārtij.
  - 2.3.1. Uzvarētājs ir spēles pretinieks, kuram ir augstākas vērtības kārts, kad abi pretinieki ir saņēmuši vienu atklātu kārti.
  - 2.3.2. Ja pēc kāršu izdales spēlētājam un dīlerim abiem ir kārtis ar vienādu vērtību, izloze noslēdzas ar iznākumu “karš”.

### 3. Spēles process:

- 3.1. Pirmā derību kārtā. Likmes var veikt jau pirms kāršu izdalīšanas pirmajā derību kārtā. Derību veicēji var slēgt derības par vienu vai vairākiem iespējamiem iznākumiem.
- 3.2. Otrā derību kārtā. Pēc pirmās derību kārtas spēlētājs saņem pirmo kārti, ekrānā tiek parādīti derību iznākumu jaunie koeficienti, un sākas otrā derību kārtā. Pirmajā derību kārtā veiktās likmes neietekmē otrās derību kārtas likmes, tādēļ derību veicēji var slēgt derības par tiem pašiem vai citiem iznākumiem vairāk kā vienreiz.

3.3. Spēles beigas, rezultātu paziņošana. Pēc otrās derību kārtas dīleris saņem atklātu kārti, tiek noteikts izlozes iznākums, un sākas jauna izloze.

3.4. Kāršu apmaiņa.

3.4.1. Kad kurpē palicis mazāk par 40 kārtīm, dīleris paziņo, ka pēc izlozes kārtis kurpē tiks apmainītas.

3.4.2. Dīleris ievieto visas izmantotās un neizmantotās kārtis izmantoto kāršu kastē. Tukšā kurpe tiek aizstāta ar pilnu un lietošanai gatavu kurpi ar sajauktām kārtīm. Pilnā kaste ar izmantotajām kārtīm tiek iztukšota un novietota atpakaļ uz galda. Šī apmaiņa tiek veikta reāllaikā, kad derību veicēji un skatītāji to var redzēt.

3.5. Kāršu sajaukšana. Kad kurpes ir samainītas, ierodas otrs dīleris un, visiem redzot, sajauc kārtis un sagatavo tās izdalei.

#### **4. Likmju robežvērtības:**

4.1. Likmju maksimālās un minimālās robežvērtības nosaka Organizētājs.

#### **5. Īpaši gadījumi:**

5.1. Atceltas izlozes. Spēles "Likmju karš" izlozes var tikt atceltas, ja:

5.1.1. skeneris nevar noskenēt kārti vai tā nolasījumi neatbilst uz galda esošajai kārtij;

5.2.1. kārts vai kārtis parādās nepareizajā vietā vai tiek samainītas vietām;

5.1.3. rodas tehniski sarežģījumi (interneta savienojuma problēmas, tehniskas kļūmes studijā vai dīlera kļūdas).

5.1.3.1. Dīlera kļūdas, kuru dēļ var tikt atcelta izloze:

5.1.3.1.1. tiek mainīta izdales secība (skat. 2.2. punktu);

5.1.3.1.2. kārts vai kārtis ir iezīmētas vai bojātas;

5.1.3.1.3. kārts vai kārtis nokrīt no galda vai nav redzamas ekrānā dīlera vainas dēļ;

5.1.3.1.4. kārts vai kārtis kavā atrodas atklātā veidā, un nepareizas sajaukšanas dēļ ir redzams attēls/skaitlis;

5.1.3.1.5. dīleris nepareizi noskenē kārti vai kārtis, un skenera nolasījumi neatbilst uz galda esošajām kārtīm.

5.1.4. Ja izloze tiek atcelta, visas likmes ir nederīgas un likmju summas tiek atgrieztas spēlētājiem (koeficienti tiek pielīdzināti vieniniekam).

5.2. Kāršu atmešana. Kārtis var tikt atmestas spēles laikā, ja:

5.2.1. dīleris izņem kārti no kurpes un parāda to atklātā veidā, kad derību kārta vēl nav beigusies;

5.2.2. programma nevar noskenēt vai nolasīt kārti tehnisku iemeslu dēļ.

5.3. Kāršu atmešanas norise:

5.3.1. dīleris parāda kārti atklātā veidā visiem spēlētājiem;

5.3.2. dīleris paziņo, ka konkrētā kārts tiks atmesta;

5.3.3. dīleris ieliek kārti izmantoto kāršu kastē;

5.3.4. dīleris saņem no kurpes jaunu kārti un noliek to atmestās kārts vietā, neatceļot izlozi.

#### **6. Spēles organizatoriskā norise:**

6.1. Spēles notiek 24 stundas diennaktī ar tehniskiem pārtraukumiem pēc pieprasījuma, taču viss pārējais, tostarp dīleru un kāršu maiņa, ir redzams tiešraidē.

#### **7. Spēlē izmantotais aprīkojums:**

7.1. Sešas standarta 52 (piecdesmit divu) kāršu kavas. Katrai kārtij ir unikāls svītrkods, ko noskenē integrēts galda skeneris kāršu izdales laikā.

- 7.2. Integrēts galda skeneris, ko izmanto kāršu svītrkodu skenēšanai.
- 7.3. Sadalošā kārts, ko izmanto kavas apakšējās kārts aizklāšanai.
- 7.4. Kurpe ar sajauktām kārtīm, no kuras dīleris izdala kārtis.
- 7.5. Galds ar divām marķētām kastēm, no kurām viena paredzēta spēlētāju, bet otra dīleru kārtīm.
- 7.6. Izmantotu kāršu kaste, kurā dīleris pēc katras izlozes ievieto izmantotās kārtis.

## **8. Papildinformācija:**

8.1. Šie noteikumi ir publicēti vairākās valodās informatīviem mērķiem un, lai atvieglotu piekļuvi spēlei. Versija angļu valodā ir vienīgā, kas ir uzskatāma par tiesisko pamatu attiecībām starp spēlētāju un tiešsaistes azartspēļu organizētāju, un jebkuru neatbilstību gadījumā starp šo noteikumu versiju angļu valodā un citā valodā, versija angļu valodā ir noteicošā.

### Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai arī spēlētājs vēlas beigt spēli.

### Laimesta saņemšanas norise

Lai saņemtu laimestu savā bankas kontā, ir attiecīgi jāaizver spēles logs un jāpārskaita nauda no spēlētāja konta sadaļas „Balance”

Laimesta minimālā izmaksa ir 10 EUR, tas tiek apstiprināts 1 darbdienu laikā un nonāk spēlētāja bankas kontā 1-3 darbdienu laikā. Laimestiem jābūt saskaņā ar Noteikumiem.

Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 *euro*, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 *euro* līdz 14 300 *euro* izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 *euro*, izmaksā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos; pirmo maksājumu 30% apmērā no laimesta izmaksā 15 dienu laikā, bet otro maksājumu 70% apmērā izmaksā ne vēlāk kā 30 dienu laikā.

### Pretenziju izskatīšanas kārtība

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad pēc attiecīgās spēles par to var iesniegt sūdzību: - biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 personīgi uzņēmuma birojā Rīgā, Katrīnas ielā 12; - nosūtīt rakstiskā formā uz uzņēmuma biroju Rīgā, Katrīnas ielā 12, LV-1045; - nosūtīt uz e-pastu office@joker.lv. Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 25757544, izņemot pretenzijas, kas ir saistītas ar naudas līdzekļu atgūšanu, tiek izskatītas rakstiski iesniegtā formā. Sūdzības tiek izskatītas 15 dienu laikā un uz tām tiek sniegta atbilde.